

スーパーファミコン®

SHVC-A2HJ-JPN



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

実機で勝負だ!

エキサイト、アレンジマン  
ほか4機種を搭載!

必殺

必殺パチンココントローラー対応

パチンコ  
コレクション  
2

取扱説明書

SUNSOFT®



この度はサンソフトスーパーファミコン専用ソフト「必殺パチンココレクション2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上、正しい方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

必殺



コレクション2

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



# も く じ

●ゲームの <sup>はじ</sup> 始め方	
・ゲームスタート	4
・モードの <sup>せんたく</sup> 選択	4
● <sup>じっせん</sup> 実戦モード	
・ゲームの <sup>もくてき</sup> 目的	5
・セレクト <sup>がめん</sup> 画面	5
・新規登録 <sup>しんきとうろくがめん</sup> 画面	6
・ファイル <sup>がめん</sup> 画面	6
・自宅 <sup>じたくがめん</sup> 画面	8
・店の <sup>みせせんたくがめん</sup> 選択画面	9
・カウンター <sup>がめん</sup> 画面	9
・シマの <sup>がめん</sup> 画面	9
・台の <sup>だいせんたくがめん</sup> 選択画面	10
● <sup>こうりやく</sup> 攻略モード	
・機種 <sup>きしゅ</sup> の <sup>せんたく</sup> 選択	11
・台 <sup>だい</sup> の <sup>せってい</sup> 設定	12
●パチンコ台 <sup>だい</sup> での <sup>そうさほうほう</sup> 操作方法	
・パッド <sup>そうさ</sup> 操作	12
・専用 <sup>せんよう</sup> パチンココントローラー	14
●パチンコ台 <sup>だいしょうかい</sup> の紹介	15
・エキサイト	17
・アレンジマン	18
・バンガード	19
・ターンバックⅢ	20
・CR <sup>かいてんやき</sup> 回転焼	21
・スキップボール	22



# はじかた ゲームの始め方

## ●ゲームスタート

カセットを、本体に正しく差し込み電源をいれます。  
右の様な画面が出ましたら、  
なにかボタンを押して下さい。  
ゲームがスタートします。



## ●モードの選択

始めたいモードを選択してAボタンで決定して下さい。

### ●実戦モード

1万クレジットで1年間パチンコをプレイし続けるモードです。

持ち金が0CR（クレジット）にならないように、1年間をプレイできればゲームクリア、逆に持ち金がなくなるとゲームオーバーになります。

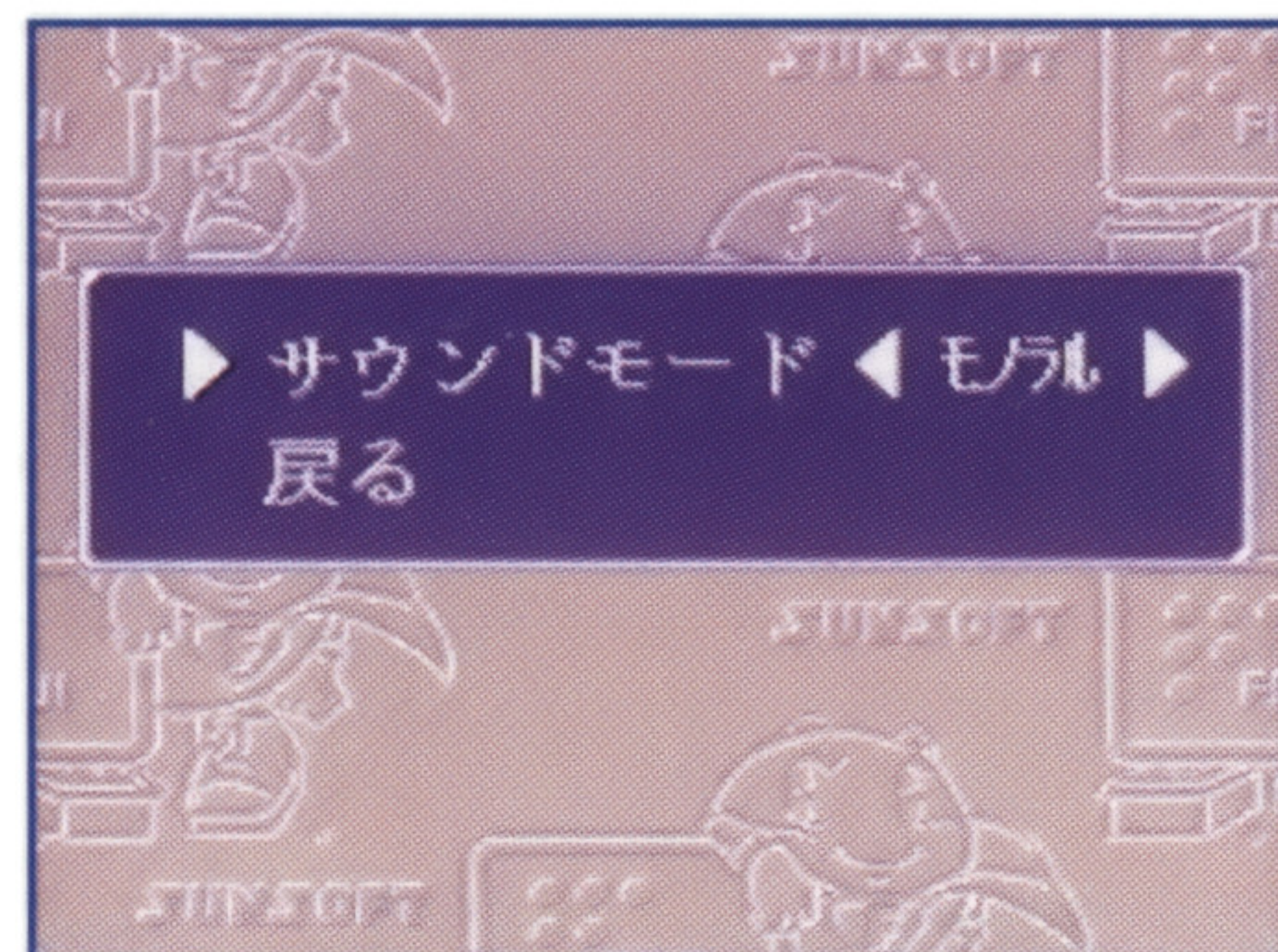
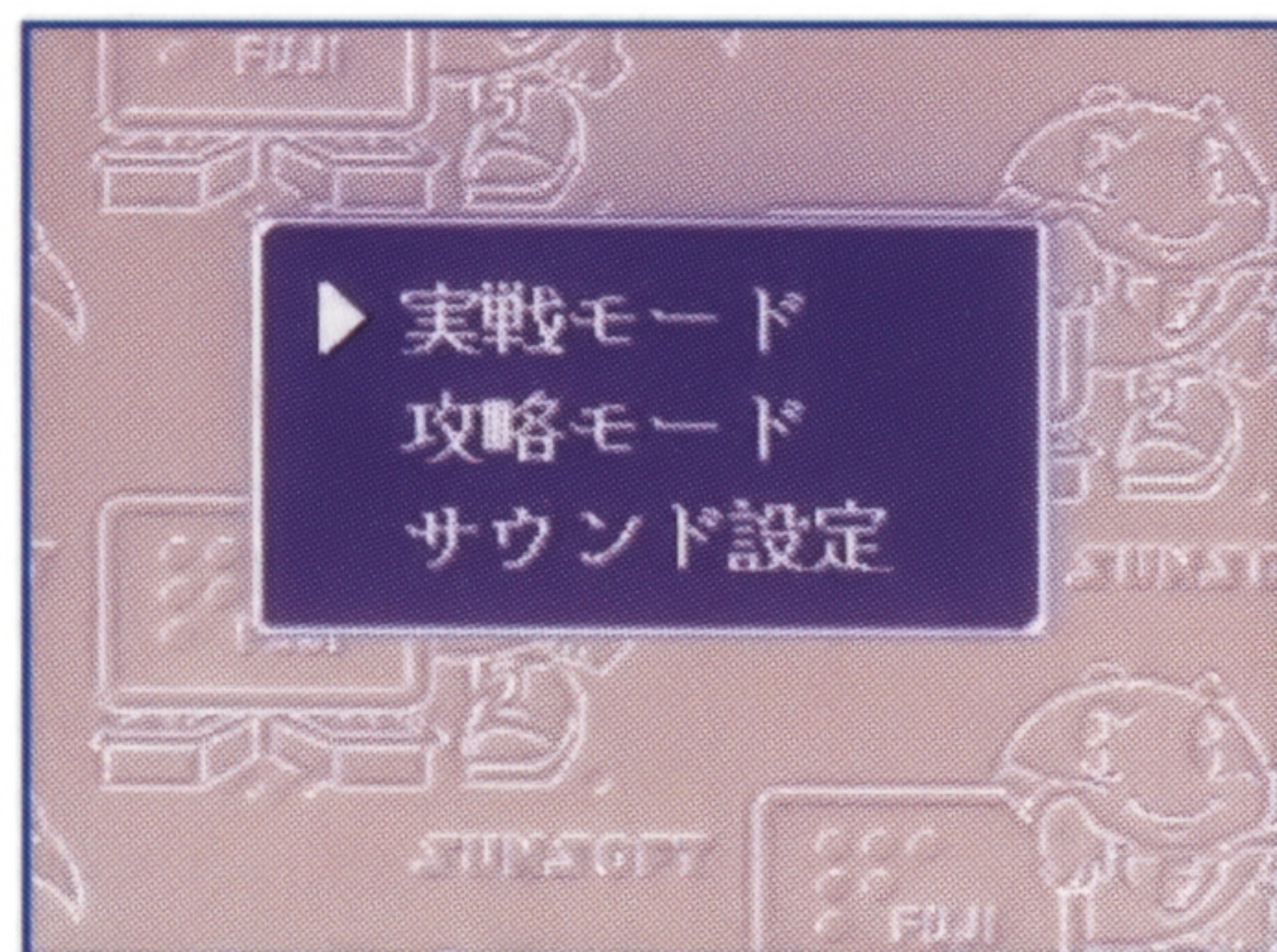
### ●攻略モード

純粋にパチンコを打つだけのモードです。

各パチンコ台を研究するための練習モードと考えて下さい。

### ●サウンド設定

サウンド設定画面に切り替わり、ステレオ、モノラルの切り替えをします。





# じっせん 実戦モード

## ●ゲームの目的<sup>もくてき</sup>

プレイヤーは最初<sup>さいしよ</sup>10000CR（クレジット）持っています。  
これを元手<sup>もとで</sup>にパチンコを1年間<sup>ねんかん</sup>プレイしてください。  
パチンコ店<sup>てん</sup>はAM10：00開店<sup>かいてん</sup>で、PM10：00閉店<sup>へいてん</sup>になります。  
す。

ゲーム中に閉店時間<sup>ちゆうへいてんじかん</sup>になった時<sup>とき</sup>は、カウンター画面<sup>がめん</sup>に切り替わり<sup>か</sup>持玉<sup>もちだま</sup>を自動的に交換<sup>じどうてきこうかん</sup>します。

その時<sup>とき</sup>に大当り中<sup>おおあたちゆう</sup>でも出玉<sup>でだま</sup>は保証<sup>ほしょう</sup>されません。

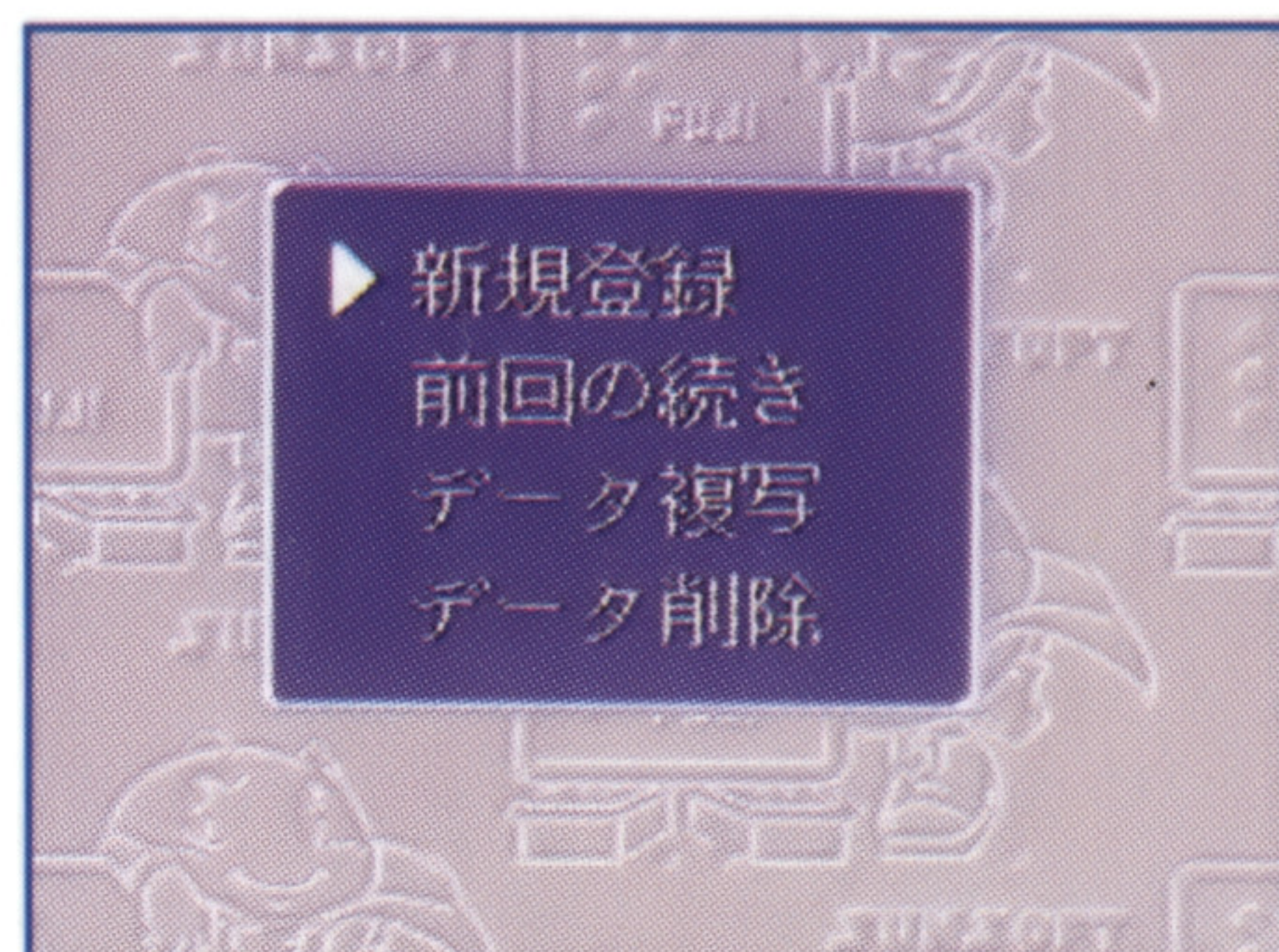
1年間<sup>ねんかん</sup>プレイできればゲームクリアーです。

## ●セレクト画面<sup>がめん</sup>

選択<sup>せんたく</sup>したい項目<sup>こうもく</sup>にカーソルを移動<sup>い</sup>させAボタン<sup>けってい</sup>で決定<sup>けいてい</sup>します。

初めて遊ぶ<sup>はじ</sup>場合は、新規登録<sup>あそ</sup>し  
か選択<sup>せんたく</sup>できません。

また空<sup>あ</sup>きデータがない場合<sup>ばあい</sup>は新規登録<sup>しん</sup>を  
規登録<sup>きとうろく</sup>を選<sup>えら</sup>べません。





# しん き とうろく が めん ●新規登録画面

な まえ にゆうりよく も じ も  
名前を入 力します。文字は10文  
じ にゆうりよく か のう  
字まで入 力が可能です。

カーソルの文字を、A ボタンで  
にゆうりよく  
入 力し、B ボタンでキャンセ  
ルします。(戻ると同じです。)

スタートボタンを押すか、決定けっていを選択すると入 力が終  
りよう ただ なに も じ にゆうりよく しゆうりよう  
了します。(但し、何も文字が入 力されていないと終 了  
できません。)

セレクトボタンを押すとセレクト画面が めんに戻ります。

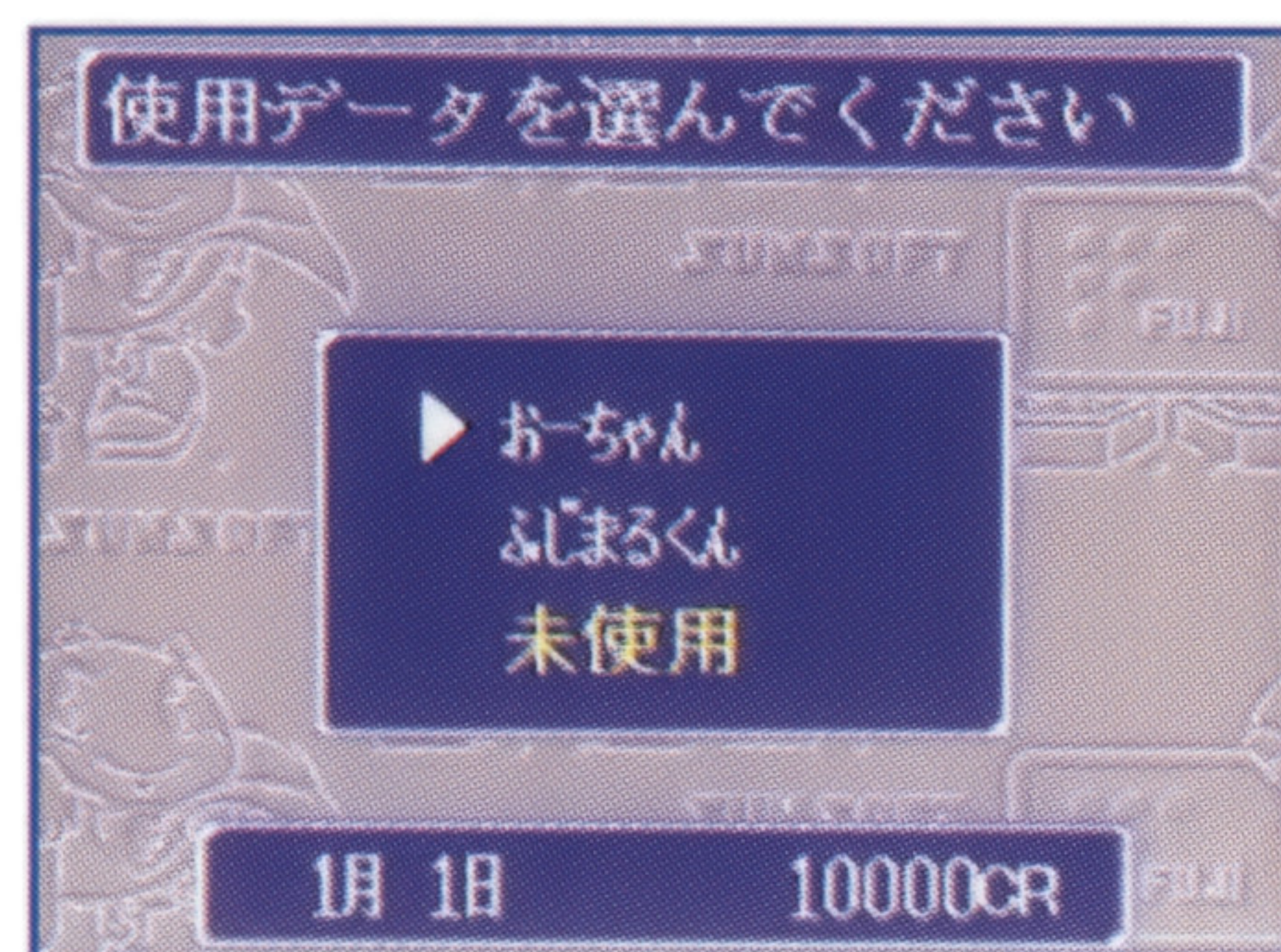
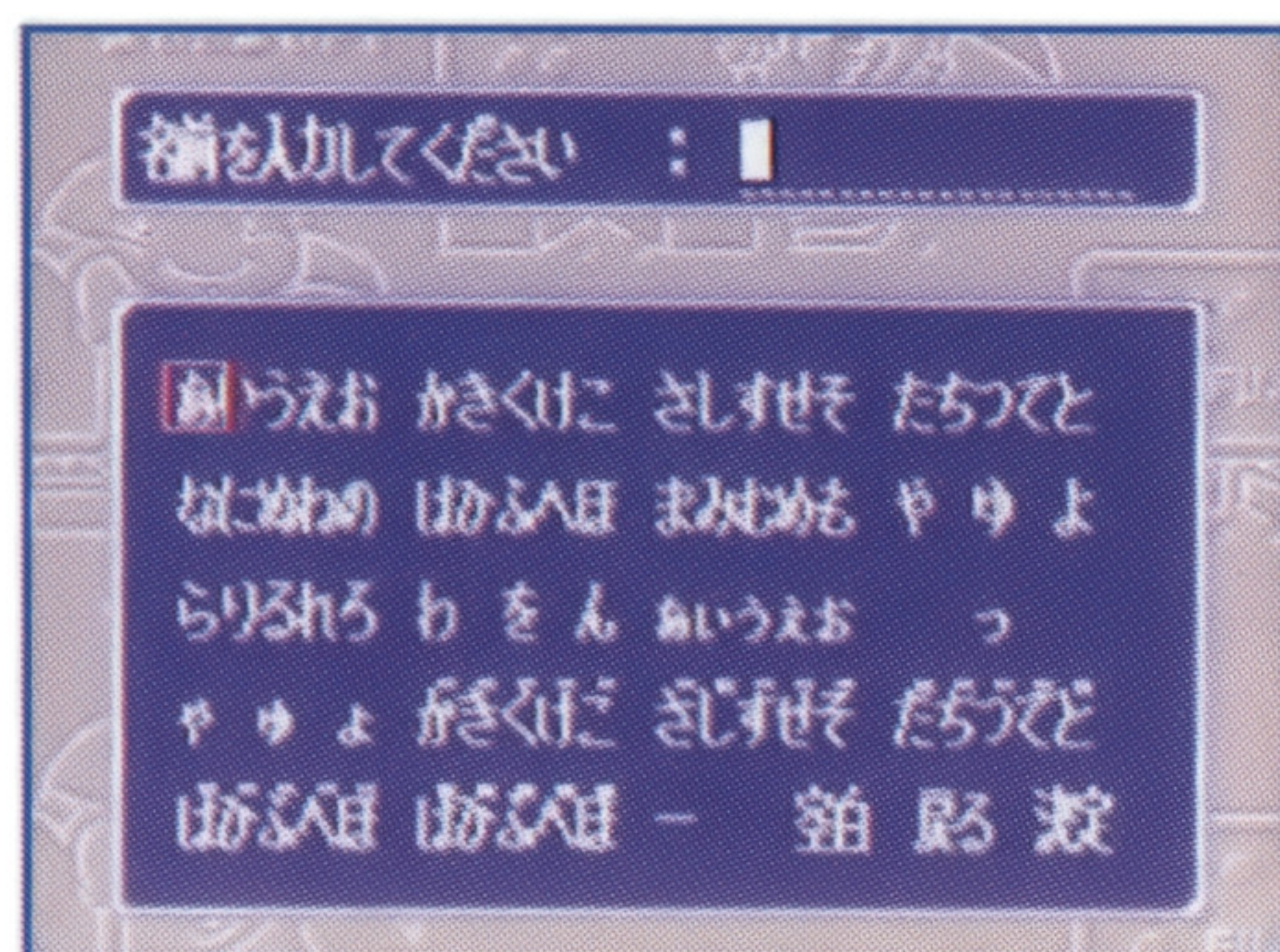
# が めん ●ファイル画面

## せんたく 【データの選択】

し よう  
使用するデータファイルを選  
たく  
択します。

はじ ば あい み  
初めてゲームをする場合は未  
し よう ぜんかい つづ えら  
使用データ、前回の続きを選ん  
ば あい し よう ず  
だ場合は使用済みのデータし  
せんたく  
か選択できません。

げ だん せんたく ひと げんざい ひ づけ  
下段には、カーソルで選択されている人の現在の日付と  
しよ じ ひようじ  
所持CRを表示しています。



A ボタン.....データの決定けってい

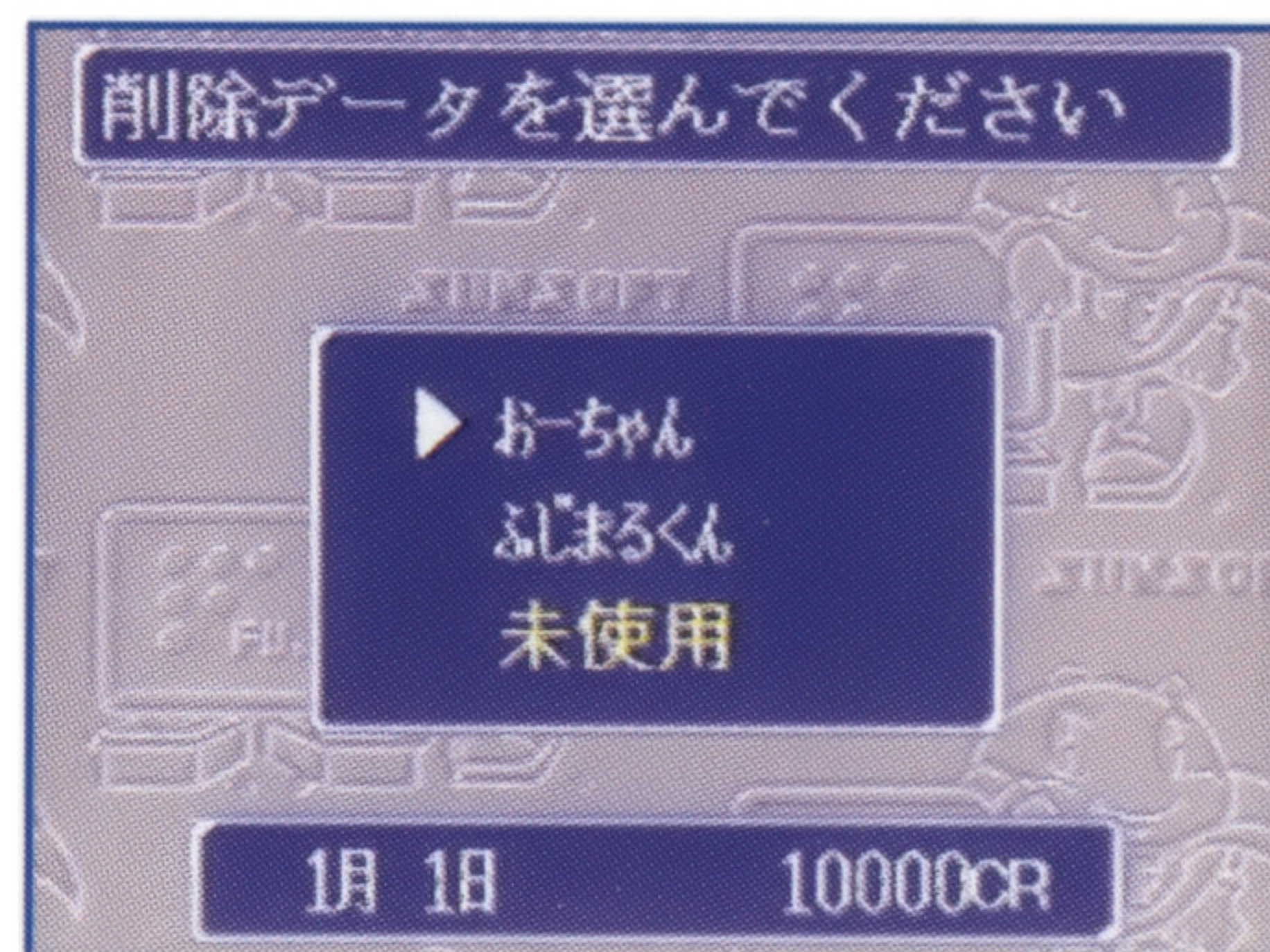
セレクトボタン・B ボタン.....セレクト画面が めんへ戻もどる



## 【データ削除】

現在セーブされているデータの中から不必要なデータを削除します。

削除したいデータを選択すると削除してもよいか確認してきますので、削除する場合ははいを、そうでない場合はいいえを選んでください。



Aボタン.....決定  
Bボタン.....キャンセル  
セレクトボタン.....セレクト画面へ戻る

## 【データ複写】

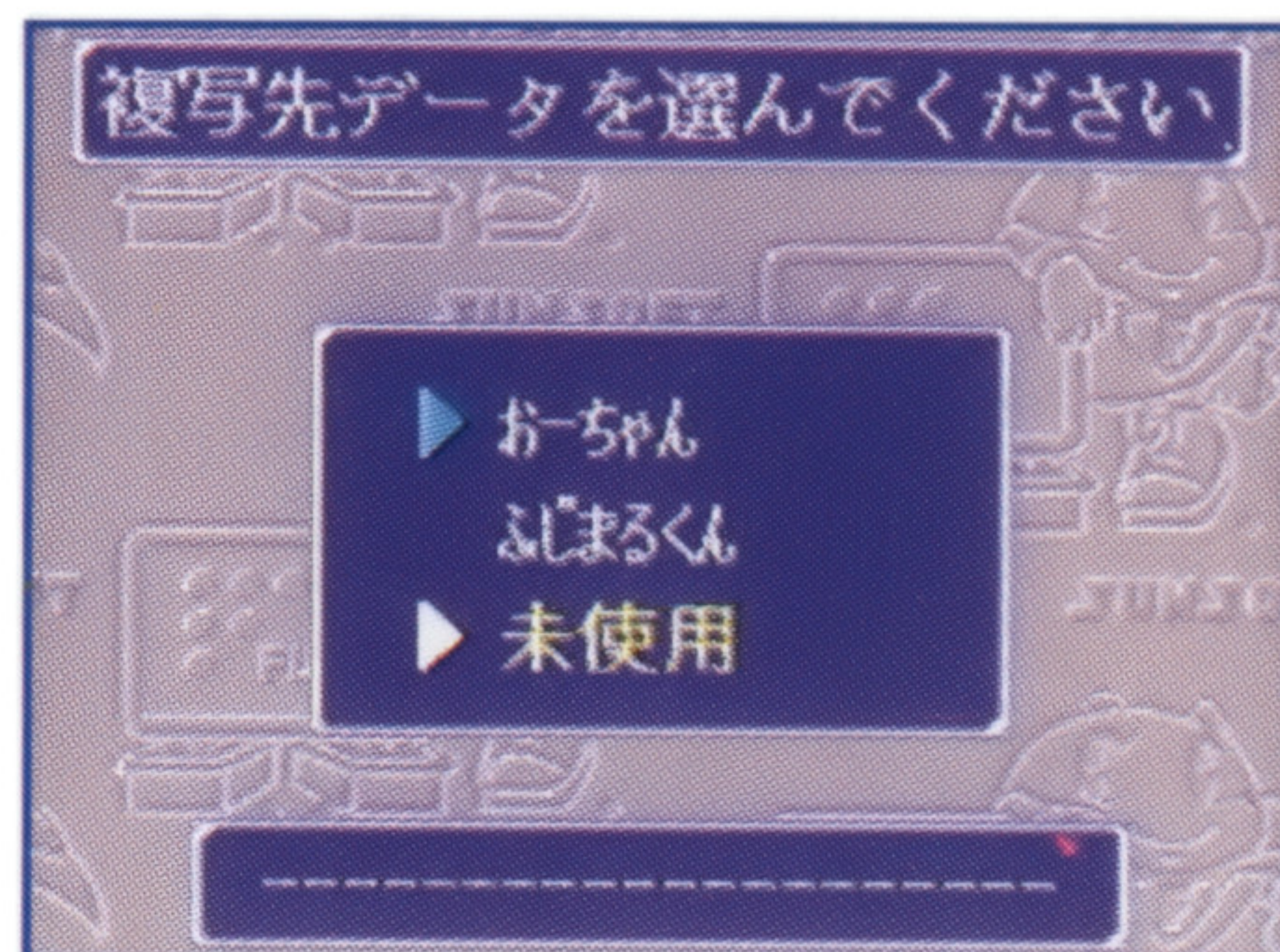
現在セーブされているデータの中から、同じデータをもう一つ作ります。

複写したいデータを選択した後、移動させる場所を選択してデータを複写します。

但し複写先が使用中の場合、前のデータを消しても良いかを確認してきます。

はいを選ぶとデータを複写し、いいえを選ぶと一つ前の画面に戻ります。

複写が終わるとセレクト画面に戻ります。





# ● 自宅画面

## 【店に行く】

店の選択画面に変わります。

## 【今日は寝る】

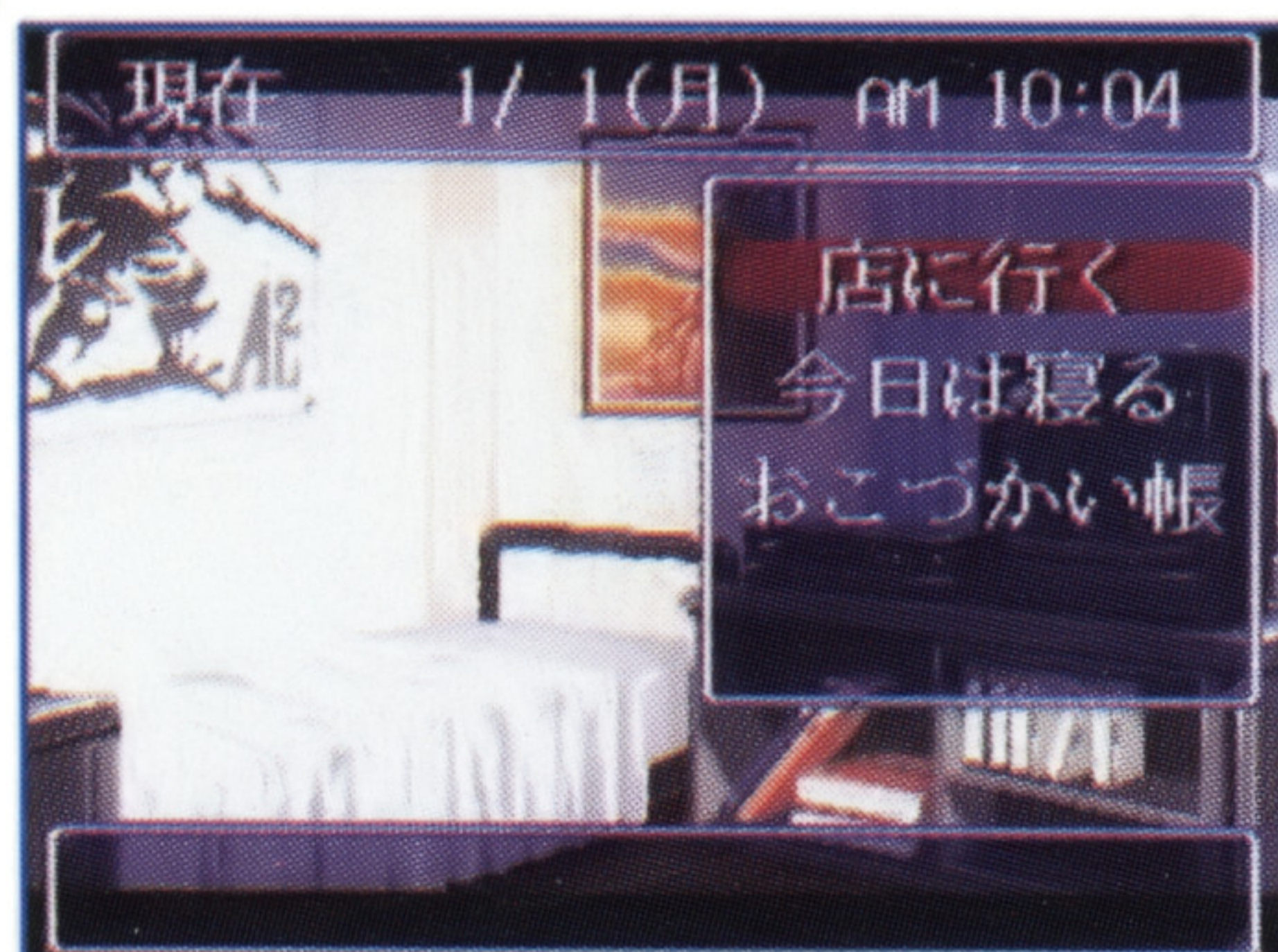
その日を終了してバックアップラムにセーブします。

ゲームを終了する前にここで必ずセーブしてください。

## 【おこづかい帳】

年間で、どの月にどの種類の台で儲かったか、月間でどの日にどの種類の台で儲かったかを、それぞれ表示します。

儲かった台はプラス（+）表示され、損をした台はマイナス（-）表示されます。



年間	パーラーフジ		
	エキサイト	CR回戦	スキップボール
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0

ねんかん  
【年間】

1月	ラッチー会館		
	CR回戦	アルゴマ	ターフバック
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0

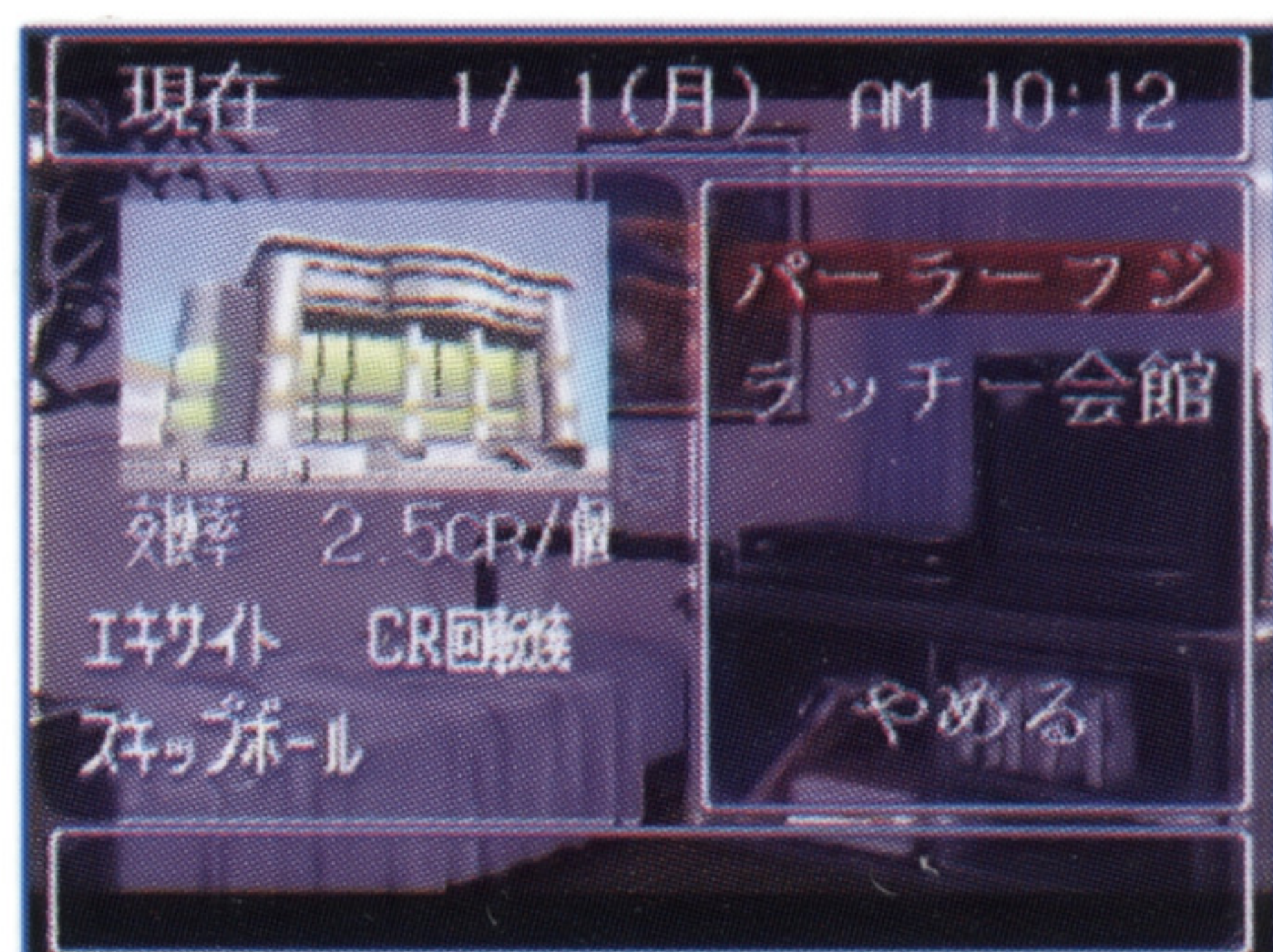
げっかん  
【月間】



## ●店の選択画面

ゲーム開始時は2店しかありませんが、時間の経過と共に「新装開店」などで、新たな店が増えていきます。

また、店によって台の種類や、CRの交換率がちがいます。



## ●カウンター画面

### 【シマに行く】

シマの画面に変わります。

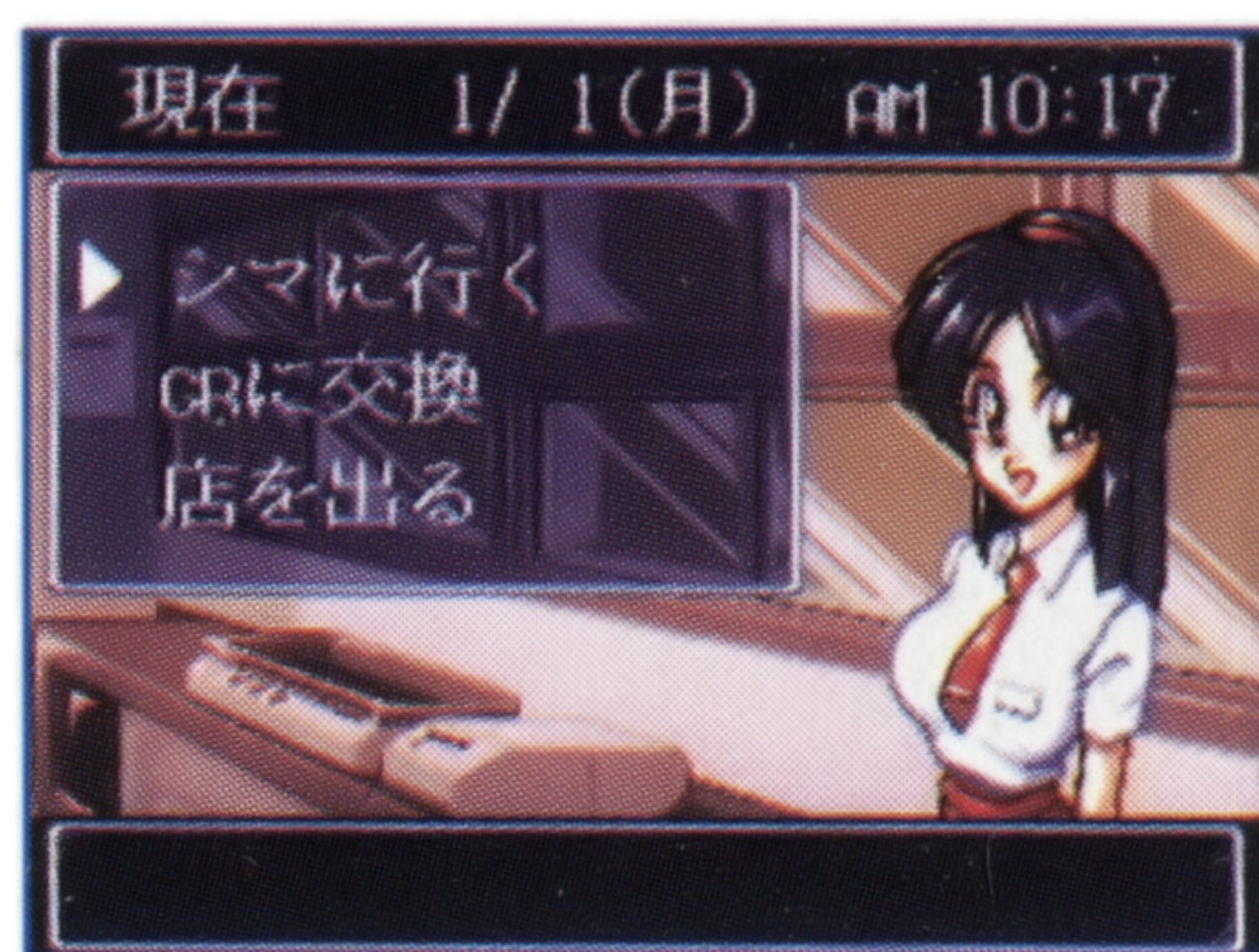
### 【CRに交換】

レシートをCRと交換します。

### 【店を出る】

店の選択画面に戻ります。

(自動的に持玉を精算し、端数の玉は切り捨てられます。)



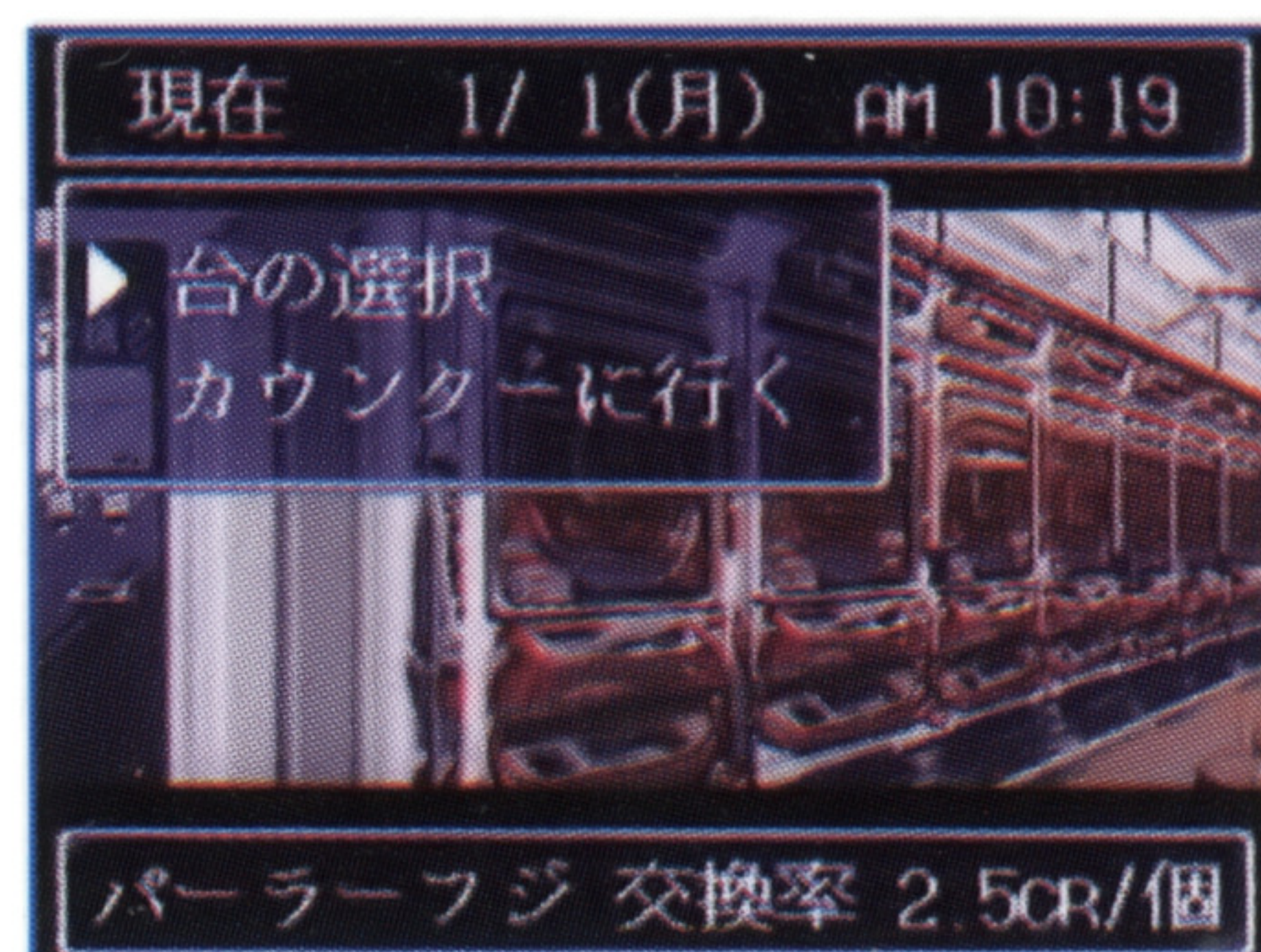
## ●シマの画面

### 【台の選択】

台の選択画面に変わります。

### 【カウンターに行く】

カウンター画面に戻ります。





# だい せんたく が めん ●台の選択画面



しろいろ だい  
●白色の台……

じぶん せんたく だい  
自分の選択している台

みどりいろ だい  
●緑色の台……

ほか ひと しょう だい  
他の人が使用している台を  
せんたく ばあい  
選択している場合

あかいろ だい  
●赤色の台……

ほか ひと しょう だい  
他の人が使用している台

あおいろ だい  
●青色の台……

だれ だい  
誰もプレイしていない台

さ だい しゅるい  
カーソルで指された台の種類

じゅうじ だい せんたく  
十字キー …………… 台を選択します。

Aボタン…………… けってい  
決定します。

Bボタン…………… キャンセル

Xボタン…………… くぎ み  
釘を見ます。

Yボタン…………… み  
データを見ます。

## が めん 【データ画面】

じゅうじ だい せんたく けってい  
十字キーで台の選択ができ、決定で  
きない台 (ほか ひと  
他の人がプレイしている  
だい だい きしゅめい あかいろ ひょうじ  
台) は、台の機種名が赤色で表示さ  
れます。



で だま も だい い どう は すう  
出玉を持ったまま台を移動できません。(端数はよい)

だい も だま こうかん  
台からはなれるときに、持ち玉はレシートに交換されま  
す。

こうかん  
レシートはカウンターでCRに交換してください。



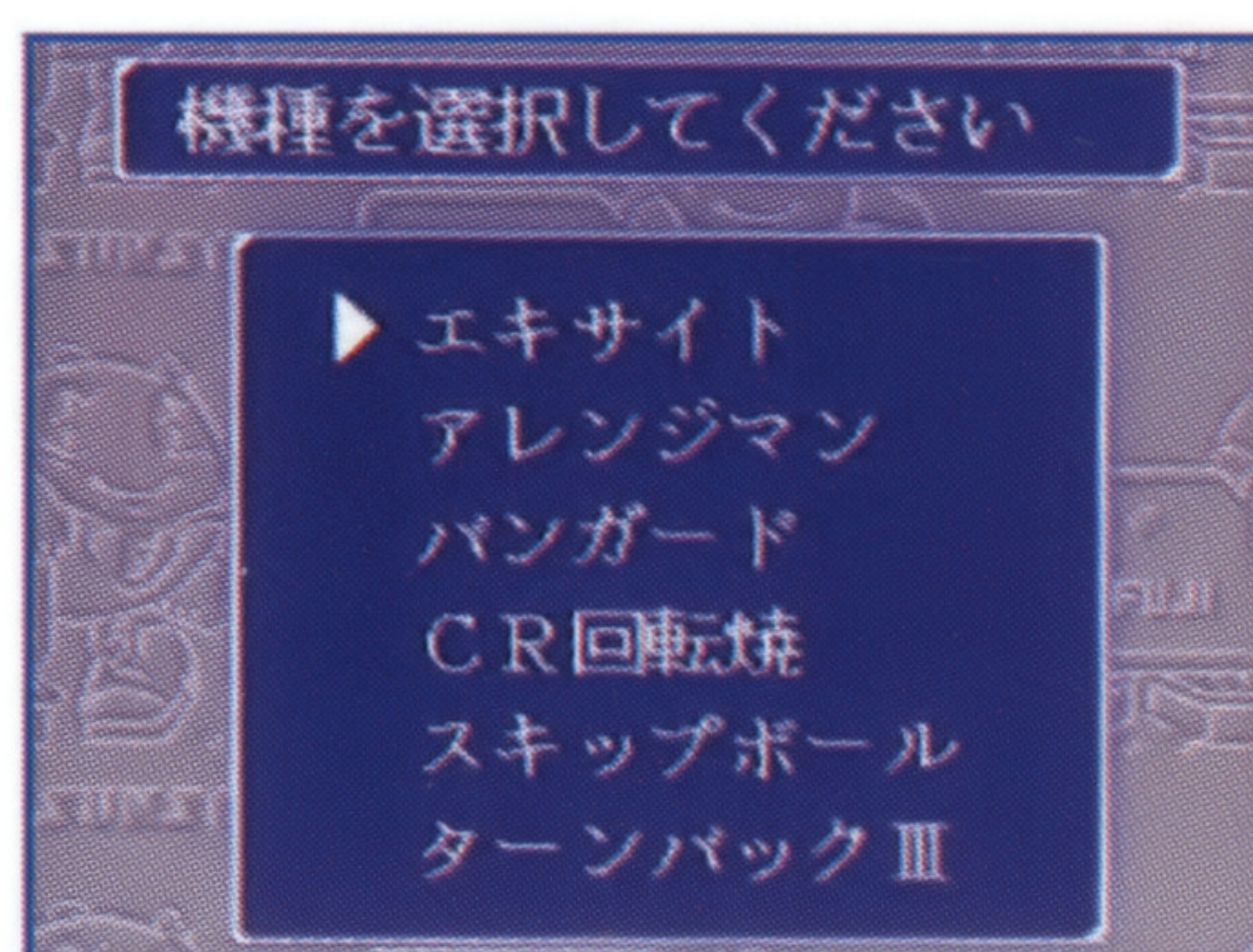
# こうりやく 攻略モード

パチンコ台を研究するための練習のモードです。  
ゲームオーバーはないので永久に打ち続けることができます。

また、釘の選択ができ、台のデータも保存できるので、  
パチンコ台を研究するには最適のモードです。

## ●機種選択

選択したい機種にカーソルを移動させ、Aボタンで決定します。



## ●台の設定

### 【台へ移動】

台の画面にかわります。

### 【釘】

5種類の配置から選択をします。

### 【確率】

CR機の場合は3段階の確率より設定できます。

### 【SEテスト】

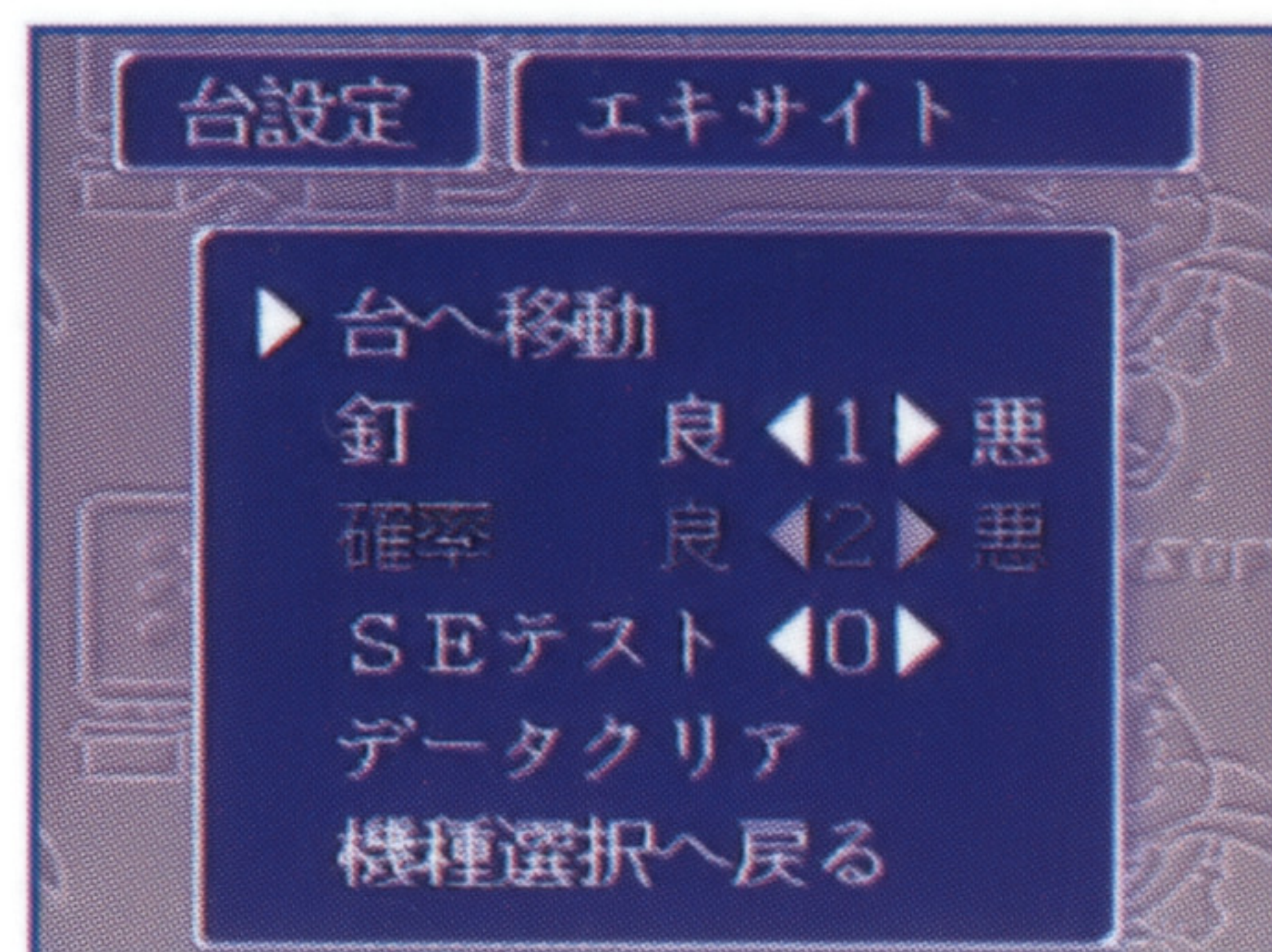
その台で使われている効果音を聴くことができます。

### 【データクリア】

パチンコの台ごとのデータを消去します。

### 【機種選択へ戻る】

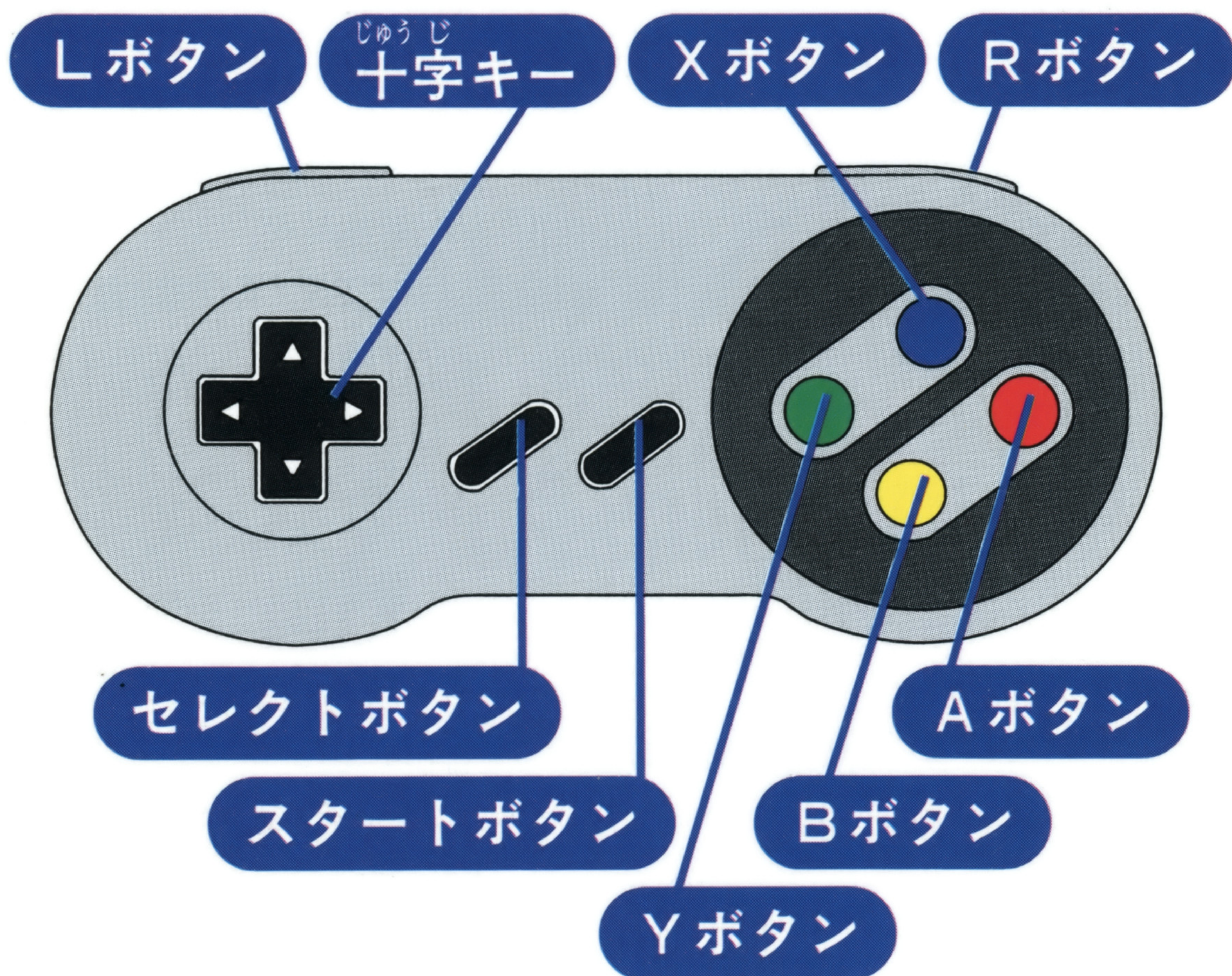
機種の選択画面に戻ります。





# パチンコ台での操作方法

## ●パッド操作



- じゅうじ 十字キー 左右……………ハンドル
- R ボタンを押しながら じゅうじ 十字キー 上下……………画面スクロール  
(画面の見えない部分をスクロールさせて自分の見やすい位置でプレイができます。)
- R ボタンを押しながら じゅうじ 十字キー 左右……………ハンドルを早く回します。
- L ボタン……………貸玉の選択

100CR (25発) / 500CR (125発)

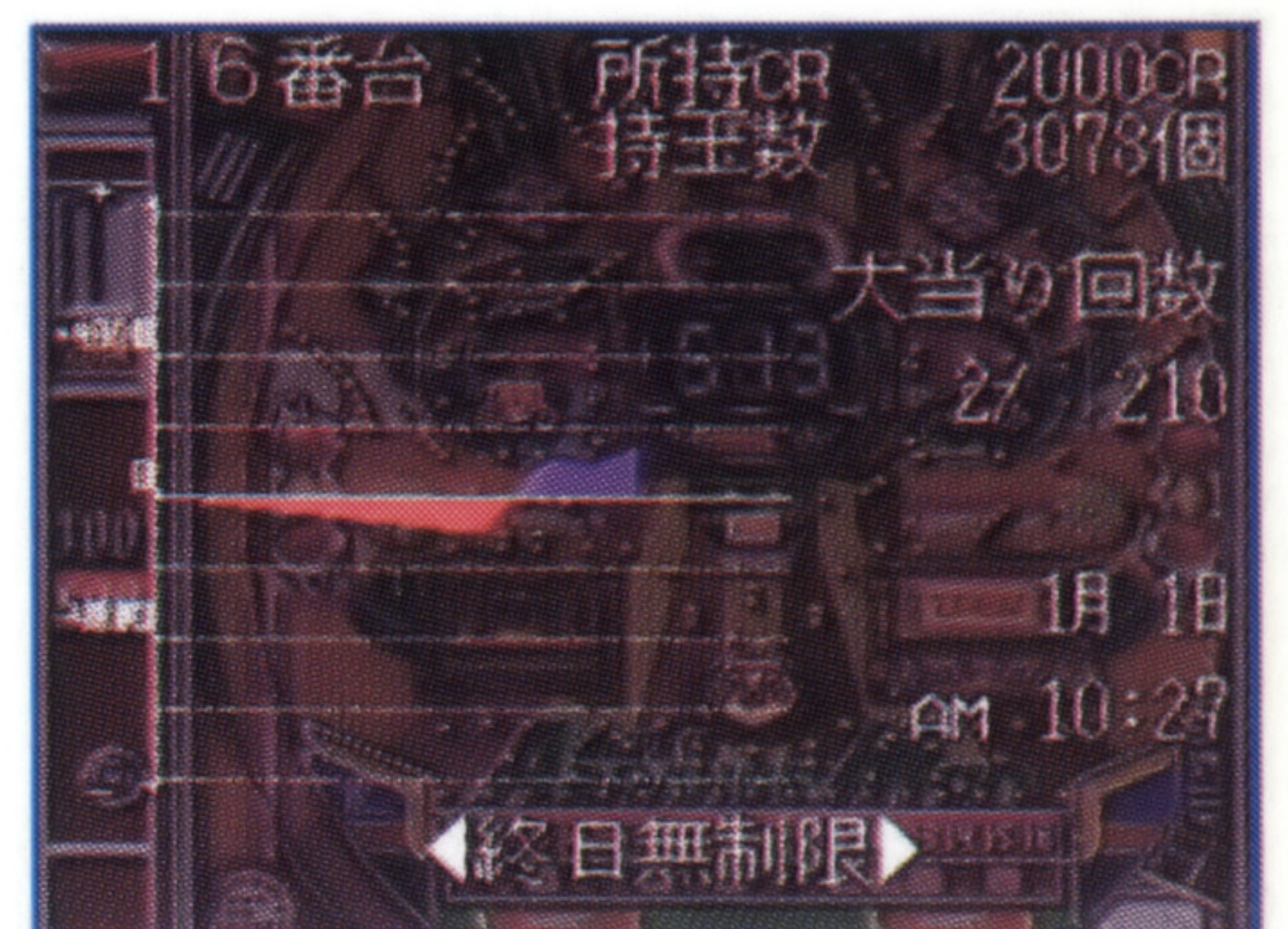


- X ボタン……………<sup>たま か</sup>玉を借りる
- Y ボタン……………<sup>せいさん</sup>精算ボタン（アレパチのみ）  
（ゲーム間<sup>かん</sup>のインターバルが短<sup>みじか</sup>くなります）
- A ボタン……………<sup>ひょうじ き か</sup>表示の切り替え  
（A ボタンを押<sup>お</sup>すごとに、ステータス画面<sup>が めん</sup>、  
釘<sup>くぎ</sup>の拡大表示画面<sup>かくだいひょうじ が めん</sup>へと切り替<sup>き</sup>わり、更<sup>か</sup>に押<sup>さ</sup>す<sup>ら</sup>と元<sup>もと</sup>のゲーム画面<sup>が めん</sup>に<sup>もど</sup>ります。）
- B ボタン……………<sup>はっしや</sup>発射ストップボタン  
（押<sup>お</sup>している間<sup>あいだ</sup>、玉<sup>たま</sup>の発射<sup>はっしや</sup>が止<sup>と</sup>まります。）
- セレクトボタン……………<sup>いま だい ぬ</sup>今の台から抜<sup>ぬ</sup>けます。
- スタートボタン……………ポーズボタン

## 【ステータス表示<sup>ひょうじ</sup>】

その台<sup>だい</sup>における過去<sup>か こ</sup>の出玉<sup>で だま</sup>がバックアップされグラフで<sup>ひょうじ</sup>表示<sup>ひょうじ</sup>されます。

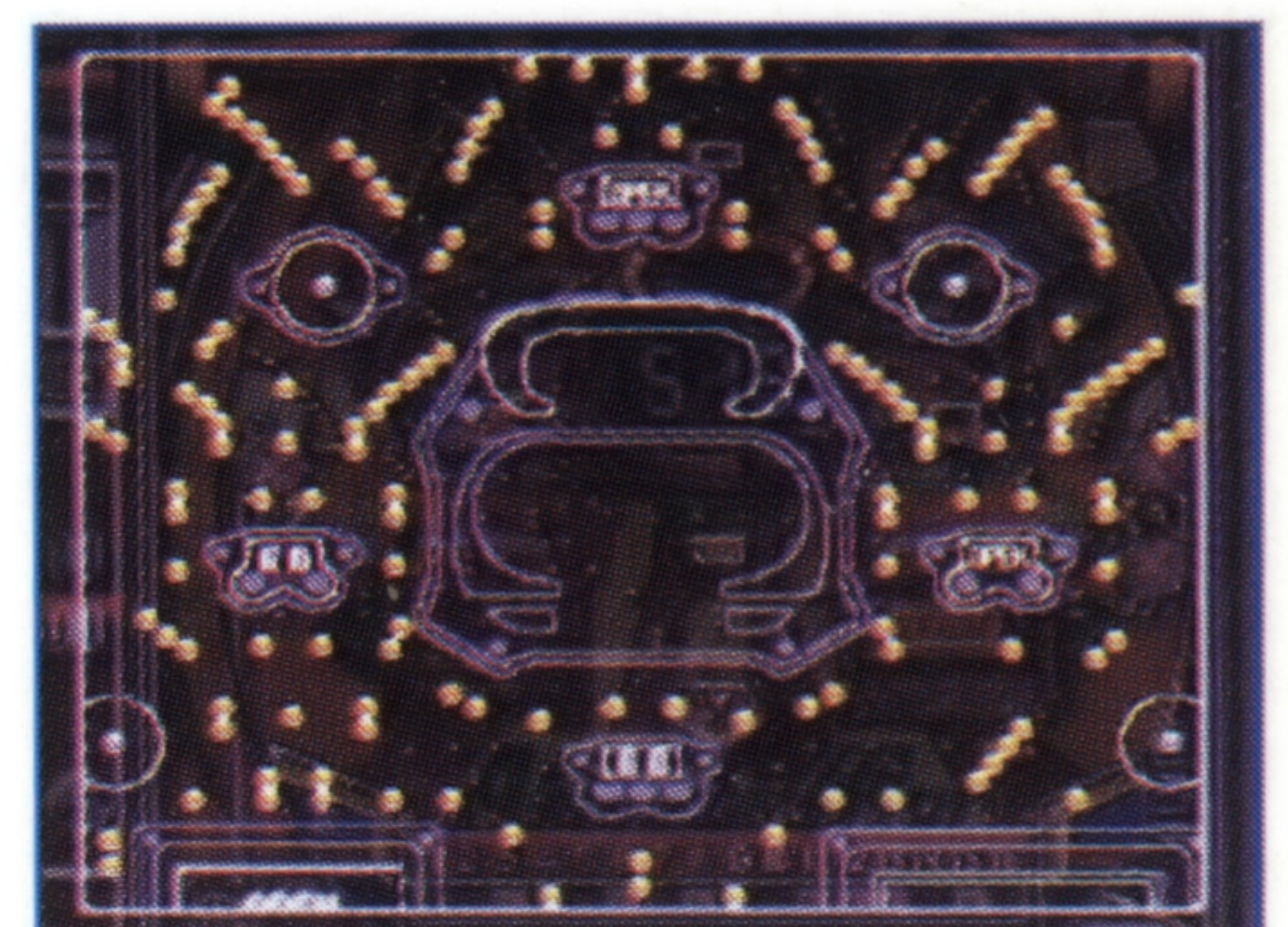
ただし実戦<sup>じっせん</sup>モードでは1日<sup>いち じつ</sup>が終<sup>お</sup>わった時点<sup>じてん</sup>でデータがクリア状<sup>じよう</sup>態<sup>たい</sup>になります。



## 【釘拡大表示<sup>くぎかくだいひょうじ</sup>】

その台<sup>だい</sup>における釘<sup>くぎ</sup>の形<sup>かたち</sup>を、拡大<sup>かくだい</sup>表示<sup>ひょうじ</sup>します。

十<sup>じゅう</sup>字<sup>じ</sup>キーで台<sup>だい</sup>の選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>がで<sup>けっ</sup>き、決<sup>けつ</sup>定<sup>てい</sup>できない台<sup>だい</sup>（他<sup>ほか</sup>の人<sup>ひと</sup>がプレイしている台<sup>だい</sup>）は、釘<sup>くぎ</sup>が白<sup>しろ</sup>色<sup>いろ</sup>で表示<sup>ひょうじ</sup>されます。





# ●<sup>せんよう</sup>専用パチンココントローラー

サンソフトでは「<sup>ひっさつ</sup>必殺パチンココントローラー」  
を<sup>はつばい</sup>発売しています。

この<sup>せんよう</sup>専用コントローラーは<sup>じっさい</sup>実際にパチンコ<sup>てん</sup>店で  
使用<sup>しょう</sup>されているものと<sup>まった</sup>全く同じ物<sup>おな</sup>を使っており  
ます。

このコントローラーを<sup>つか</sup>使って「<sup>ひっさつ</sup>必殺パチンココ  
レクション2」を<sup>おこな</sup>行えば自宅<sup>じたく</sup>でパチンコホール  
に<sup>い</sup>行ったような<sup>かんかく</sup>感覚<sup>たの</sup>を楽しむことができます。

<sup>ぜ ひ</sup>是非このソフトと同様に<sup>どうよう</sup>専  
用<sup>せん</sup>パチンココントローラー  
も、<sup>あいよう</sup>ご愛用ください。



＜<sup>しょう</sup>仕様＞ <sup>こうたいきゆうせい</sup>抗耐久<sup>じゅうし</sup>性ABS樹脂<sup>しょう</sup>使用

<sup>じっ き</sup>実機<sup>はんのう</sup>パチンコハンドル<sup>おな</sup>の反応<sup>はんのう</sup>に同じ

＜<sup>すんぽう</sup>寸法＞ <sup>じっ き</sup>実機<sup>すんぽう</sup>パチンコハンドル<sup>まった</sup>の寸法<sup>おな</sup>に全く同じ

この<sup>せんよう</sup>専用ハンドルは、<sup>とうしゃ</sup>当社のSFC「<sup>ひっさつ</sup>必殺パチ  
ンココレクション」と、<sup>はつばい</sup>ココナッツ<sup>がん そ</sup>ジャパン  
より<sup>たいおう</sup>発売されている「元祖<sup>おう</sup>パチンコ王」にも  
対応しています。



# パチンコ台の紹介

「必殺パチンココレクション2」に入っている  
パチンコの機種はアレパチ、デジパチ、権利モノの3種類に分けられます。

## ◆アレパチ

この機種は下にある番号ポケットの入賞具合によって払い出される賞球が決定されます。

1ゲーム16発で、16発打つごとに、入賞ランプは、いったんクリア状態になります。

16発打つ間に下のポケットランプが、4個並ぶと1点、5個、6個と増えれば点数も1点ずつ増えていきます。ジャックポットが4個並ぶとそれだけで3点となります。

1点につき払い出される玉は16個です。最高10点までで、1ゲーム中最高払い出し数は160個です。

しかし普通にゲームをしても払い出しは、ほとんどありません。

大当たりとなって特殊役物に入ると、いくつかの入りにくいポケットの入賞ランプがつき、払い出し点数も2倍になります。



## ◆デジパチ

スタートチャッカーと呼ばれる穴（始動口）に玉が入るとデジタルの絵柄が回り初めます。

1個の入賞につきデジタルが1回だけ回ります。

回っている間にチャッカーに玉が入っても、メモリーランプに4個まで記憶されます。

デジタルの絵柄が揃うと、下のポケットが開き玉を10発拾うか、時間が来ると閉じます。

ポケットの開放中にVゾーン（ポケット中央）に入るとポケットの開放が継続します。（最大16回）

## ◆権利モノ

スタートチャッカーと呼ばれる穴（始動口）に玉が入るとデジタルの絵柄が回り初めます。

1個の入賞につきデジタルが1回だけ回ります。

回っている間にチャッカーに玉が入っても、メモリーランプに4個まで記憶されます。

デジタルの絵柄が揃うと、電動チューリップなどが開きます。

デジタルのない機種では役物（クルーン）の中に玉が入りクルーンの中で当たり穴に入るとデジタルがそろったのと同じこととなります。

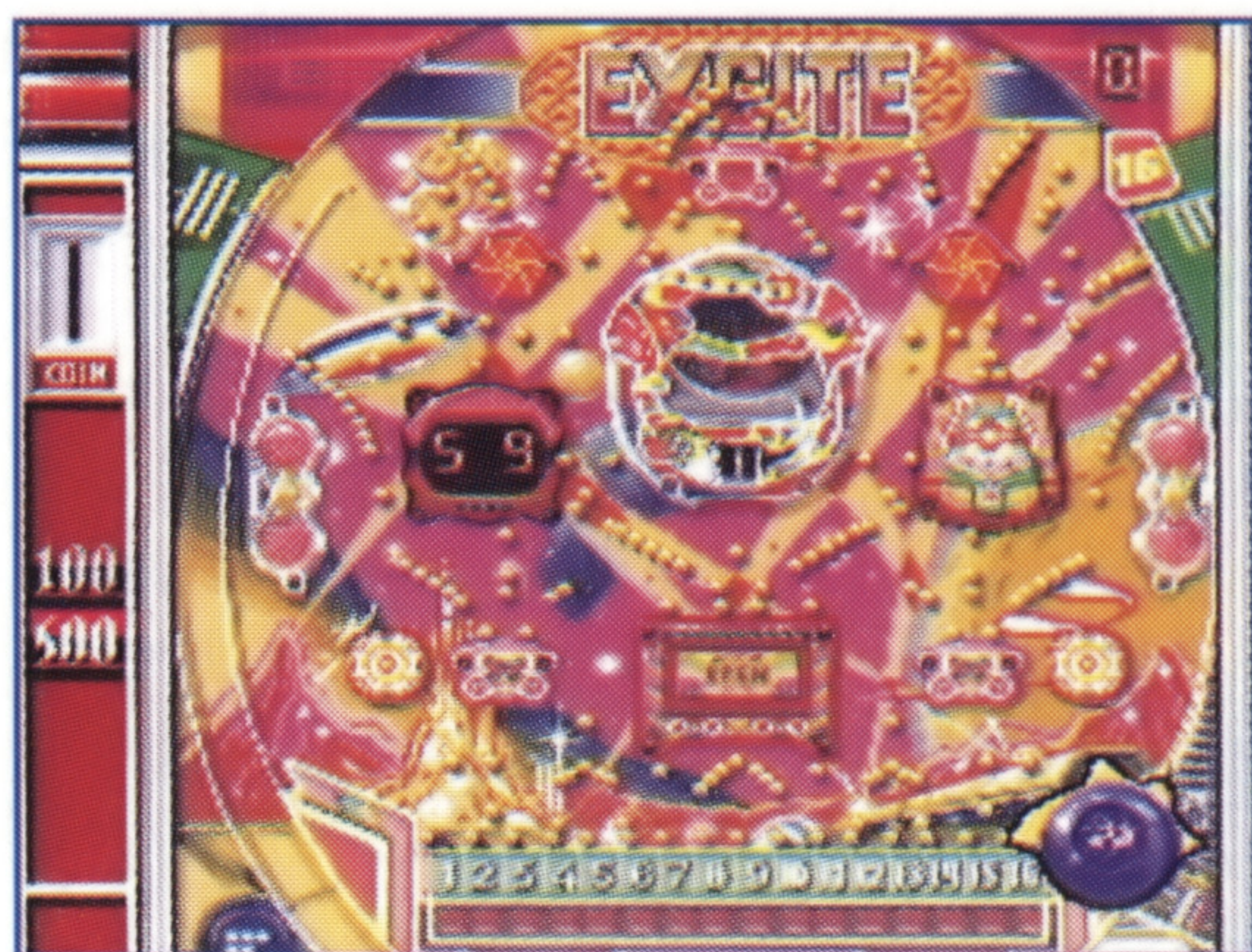
振り分けによりVゾーンに型が入ると権利が発生します。（権利モノ大当たり・右打ちをしてください。）

右肩のチャッカーに玉を入れればアタッカーが開きます。（スキップボールは14回までです。）



# ●エキサイト(アレパチ)

てんよこ ちゅうおう あな  
天横から中央の「3つ穴  
クルーン」に玉<sup>たま</sup>が入り、  
おく かい たい ちゅう ぐち たま  
奥の2つの入賞口<sup>にゅうしょうぐち</sup>に玉が  
はい  
入ると、2つのデジタル  
が<sup>かいてん</sup>回転しはじめます。手  
まえ あな はい ばん あい ばん  
前の穴に入<sup>はい</sup>った場合は版  
めん もど  
面に戻<sup>もど</sup>るだけです。



かい つう か かい まわ  
1回の通過<sup>つうか</sup>で1回デジタルが回<sup>まわ</sup>ります。  
ただ かい たい ちゅう つう か ばん あい む し  
但し、デジタルが回<sup>かいてん</sup>転中に通過<sup>つうか</sup>した場合は無視<sup>むし</sup>されま  
す。

かく め ちゅうおうした  
「3」もしくは、「7」の各ゾロ目で中<sup>ちゅう</sup>央<sup>おう</sup>下<sup>した</sup>のアタッカー  
やく びょうかんひら  
が約6.4秒間開<sup>ひら</sup>きます。

かいほうちゅう ちゅうおう  
アタッカーの開<sup>かい</sup>放<sup>ほう</sup>中にVゾーン(アタッカーの中<sup>ちゅう</sup>央<sup>おう</sup>)に  
たま はい けん り はっせい  
玉<sup>たま</sup>が入<sup>はい</sup>れば権<sup>けん</sup>利<sup>り</sup>発<sup>は</sup>生<sup>っ</sup>です。

たま はい ばん にゅうしょう  
なお、ここに玉<sup>たま</sup>が入<sup>はい</sup>ると、4、5、8、9番の入<sup>ばん</sup>賞<sup>にゅうしょう</sup>ラン  
ど  
プが1度につ<sup>ど</sup>きます。

けん り はっせい みぎ う  
権<sup>けん</sup>利<sup>り</sup>が発<sup>は</sup>生<sup>っ</sup>したら、右<sup>みぎ</sup>打<sup>う</sup>ちをし<sup>う</sup>てくだ<sup>う</sup>さい。  
たま さ ゆうした でんどう  
玉<sup>たま</sup>が左<sup>さ</sup>右<sup>ゆう</sup>下<sup>した</sup>のチャッ<sup>でんどう</sup>カーをくぐると「電<sup>でん</sup>動<sup>どう</sup>チュ<sup>ー</sup>ーリッ  
やく びょうかんかいほう  
プ」が約4秒間開<sup>ひら</sup>放<sup>ほう</sup>します。

たま はい ばん にゅうしょう  
ここに玉<sup>たま</sup>が入<sup>はい</sup>ると、11、12、13、15番の入<sup>ばん</sup>賞<sup>にゅうしょう</sup>ラン  
とくてん ばい  
プが2倍<sup>ばい</sup>にな<sup>とくてん</sup>ります。

けん り しゅうりょう ばん にゅうしょう はい しゅう  
権<sup>けん</sup>利<sup>り</sup>は14ゲ<sup>しゅうりょう</sup>ーム終<sup>ばん</sup>了<sup>にゅうしょう</sup>か、も<sup>はい</sup>う1度<sup>しゅう</sup>Vゾ<sup>ばん</sup>ーンに入<sup>はい</sup>ると終<sup>しゅう</sup>  
りょう  
了<sup>りょう</sup>しま<sup>りょう</sup>す。

けん り のこ かいすう ちゅうおう ひょうじ  
権<sup>けん</sup>利<sup>り</sup>の残<sup>のこ</sup>り回<sup>かい</sup>数<sup>すう</sup>は、デジ<sup>ちゅう</sup>タル中<sup>おう</sup>央<sup>ひょうじ</sup>に表<sup>ちゅう</sup>示<sup>おう</sup>されま<sup>ひょうじ</sup>す。

※エキサイトでは、「2、3、4、5」と、「12、13、14、  
15」の2カ所<sup>しよ</sup>がジャッ<sup>しよ</sup>クポッ<sup>しよ</sup>トです。



# ●アレンジマン(アレパチ)

ひだりかた ちゅうおう  
左 肩もしくは、中央の  
し どう たま  
始動チャッカーを玉がく  
ぐると、3ケタのデジタ  
ルが<sup>かいてん</sup>回転します。1回の  
つう か かい  
通過で1回デジタルが回  
てん  
転します。



ただ かいてんちゅう つう か ば あい む し  
但し、デジタルが回転中に通過した場合は無視されま  
す。

「3」もしくは「7」の各ゾロ目で左の「アタッカー1」  
が約6.4秒間開きます。

かいほうちゅう ちゅうおう たま はい  
開放中にVゾーン(アタッカー1の中央)に玉が入れば  
けん り はっせい  
権利発生です。

なお、ここにはいると1、2、4、5番のランプが1度  
につきます。

けん り はっせい みぎ う  
権利が発生したら、右打ちします。

たま てん みぎかた みぎ  
玉が天もしくは、右肩のチャッカーをくぐると、右の  
やく びょうかんかいほう たま はい  
「アタッカー2」が約4秒間開放します。ここに玉が入  
ると11、12、13、15番の入 賞ランプがつき、得点が2倍  
になります。

けん り しゅうりょう ど たま はい  
権利は14ゲーム終了か、もう1度Vゾーンに玉が入ると  
しゅうりょう  
終了します。

けん り のこ かいすう ちゅうおう じょう しょう ひょうじ  
権利の残り回数は中央デジタル上の小デジタルに表示  
されます。

※アレンジマンでは、「2、3、4、5」と、「12、13、  
14、15」の2カ所がジャックポットです。



# ●バンガード(デジパチ)

ちゅうおう でんどう  
中 央「電動チューリップ始動口」に玉が入ると5  
ケタのデジタルが回転し  
ます。

え がら かく め  
どの絵柄でも各ゾロ目で  
大当たりとなります。

おおあた した ひら  
大当たりになると下の「アタッカー」が開きます。  
「アタッカー」は、約28秒経過するか、玉が10個入 賞す  
るまで開きます。

たま ちゅうおう はい  
玉がVゾーン（アタッカー中 央）に入るとアタッカーは  
もう一度開きます。但し、初回を含めて最大16回までで  
す。

りょうかた しょう し どうぐち たま した  
両 肩にある「小デジタル始動口」を玉がくぐると、下  
の小デジタルが回転します。

しょう しょうあ  
小デジタルは「7」がでると小当たりとなります。

しょうあ でんどう し どうぐち やく した  
小 当たりになると「電動チューリップ始動口」が約 1  
秒 間開きます。





# ●ターンバックIII(デジパチ)

始動口に玉が入 賞する  
と4つのデジタルが回転  
します。

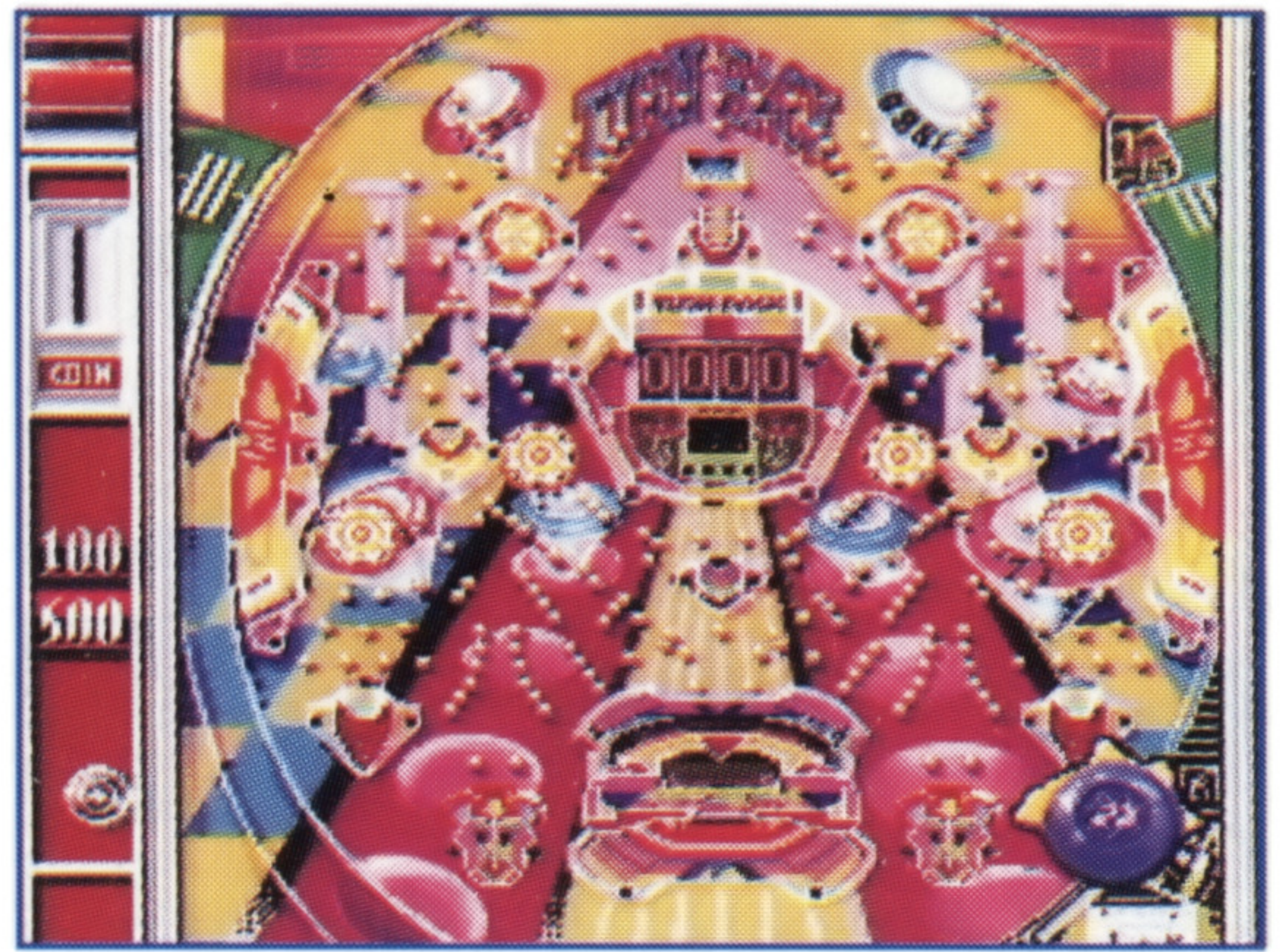
4個とも同じ絵柄がそろ  
うか、「3」もしくは「7」  
が3個以上出れば大当り  
になります。

大当りになると下の「アタッカー」が開きます。

アタッカーは、約22.1秒 経過するか玉が10個入 賞する  
まで開いています。

Vゾーン(アタッカー中央)に玉が入るとアタッカーは  
もう一度開きます。

但し、初回を含めて最大16回までです。





# ●CR回転焼(デジパチ)

プリペイドカード<sup>しき</sup>式のデ  
ジパチです。

CR機<sup>き</sup>なので確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>が3種<sup>しゆ</sup>  
類<sup>るい</sup>の内<sup>うち</sup>から設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>できます。



3カ<sup>しよ</sup>所の始<sup>し</sup>動<sup>どう</sup>口<sup>ぐち</sup>に玉<sup>たま</sup>が入<sup>はい</sup>るとデジ<sup>かい</sup>タル<sup>てん</sup>が回<sup>か</sup>転<sup>てん</sup>します。

3個<sup>こ</sup>とも同<sup>おな</sup>じ絵<sup>え</sup>柄<sup>がら</sup>が揃<sup>そろ</sup>えば、大<sup>おお</sup>当<sup>おあ</sup>り<sup>あた</sup>になります。

大<sup>おお</sup>当<sup>おあ</sup>り<sup>あた</sup>になると下<sup>した</sup>のア<sup>ひら</sup>タ<sup>ひら</sup>ッ<sup>ひら</sup>カー<sup>ひら</sup>が開<sup>ひら</sup>きます。

ア<sup>ひら</sup>タ<sup>ひら</sup>ッ<sup>ひら</sup>カー<sup>ひら</sup>は、約<sup>やく</sup>29.4秒<sup>びようけい</sup>経<sup>か</sup>過<sup>か</sup>するか、玉<sup>たま</sup>が10個<sup>こにゆうしやう</sup>入<sup>こにゆうしやう</sup>賞<sup>こにゆうしやう</sup>す  
る<sup>ひら</sup>まで開<sup>ひら</sup>いてい<sup>ひら</sup>ます。

玉<sup>たま</sup>がア<sup>ない</sup>タ<sup>ない</sup>ッ<sup>ない</sup>カー<sup>ない</sup>内<sup>ない</sup>にある「V<sup>つう</sup>ゾ<sup>か</sup>ーン」を<sup>つう</sup>通<sup>か</sup>過<sup>か</sup>すると、ア

タ<sup>いち</sup>ッ<sup>ど</sup>カー<sup>ひら</sup>は、も<sup>いち</sup>う<sup>ど</sup>一<sup>ひら</sup>度<sup>ひら</sup>開<sup>ひら</sup>きます。

但<sup>ただ</sup>し、初<sup>しよ</sup>回<sup>かい</sup>を<sup>しよ</sup>含<sup>ふく</sup>めて<sup>さい</sup>最<sup>かい</sup>大<sup>かい</sup>16回<sup>かい</sup>ま<sup>かい</sup>で<sup>かい</sup>です。

「333」、「555」、「777」で<sup>おお</sup>大<sup>おあ</sup>当<sup>あた</sup>り<sup>あた</sup>すると、次<sup>つぎ</sup>に<sup>お</sup>大<sup>お</sup>

当<sup>あた</sup>り<sup>あた</sup>する<sup>あた</sup>ま<sup>あた</sup>で<sup>あた</sup>大<sup>お</sup>当<sup>お</sup>り<sup>お</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>が10倍<sup>ばい</sup> (高<sup>こう</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>) にな<sup>じやう</sup>り<sup>たい</sup>ま

す。

高<sup>こう</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>にな<sup>だい</sup>ると台<sup>だい</sup>のま<sup>だい</sup>わ<sup>だい</sup>り<sup>だい</sup>に<sup>だい</sup>ある<sup>だい</sup>ラ<sup>だい</sup>ン<sup>だい</sup>プ<sup>だい</sup>が交<sup>こう</sup>互<sup>ご</sup>に

点<sup>てん</sup>減<sup>めつ</sup>して、高<sup>こう</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>である<sup>し</sup>こ<sup>し</sup>を<sup>し</sup>知<sup>し</sup>ら<sup>し</sup>せ<sup>し</sup>て<sup>し</sup>く<sup>し</sup>れ<sup>し</sup>ま<sup>し</sup>す。

高<sup>こう</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>で、ま<sup>お</sup>た<sup>お</sup>「333」、「555」、「777」で

大<sup>おお</sup>当<sup>おあ</sup>り<sup>あた</sup>すると、高<sup>こう</sup>確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>は<sup>けい</sup>継<sup>ぞく</sup>続<sup>ぞく</sup>しま<sup>ぞく</sup>す。



# ●スキップボール(権利モノ)

てんよこ 天横から「2穴クルーン」  
たま はい おく にゆうしょう  
に玉が入り、奥の入 賞  
ぐち たま はい  
口に玉が入ると3つのデ  
ジタルが回転します。  
て まえ あな はい ば あい  
手前の穴に入った場合は  
ばんめん もど  
版面に戻るだけです。



かく め く あ え がら  
各ゾロ目、もしくは「3」と「7」の組み合わせで絵柄  
そろ ちゅうおう でんどう やく びょうかん  
が揃えば、中央の「電動チューリップ1」が約5.9秒間  
ひら  
開きます。

でんどう たま い でんどう  
「電動チューリップ1」に玉を入れ、「電動チューリップ  
ない ぶ でんどう たま い  
1」の内部にある「電動チューリップ2」に玉を入れる  
けん り はっせい  
と、権利発生です。

けん り はっせい ちゅう ひだりかた し どうにゆうしょうぐち みぎかた  
権利発生中に左肩にある「始動入 賞口」か右肩にある  
し どうかいてんたい にゆうしょう みぎした  
「始動回転体」に入 賞すると、右下にあるアタッカーが  
ひら  
開きます。

やく びょうかんけい か たま こにゆうしょう  
「アタッカー」は約9.5秒間経過するか、玉が10個入 賞  
ひら  
するまで開いています。

けん り し どうにゆうしょうぐち し どうかいてんたい たま こ  
権利は「始動入 賞口」か、「始動回転体」に玉が14個  
にゆうしょう でんどう にゆうしょう  
入 賞するか、「電動チューリップ2」に入 賞するまで  
つづ  
続きます。

ど けん り はっせい つぎ かい め  
スキップボールは1度権利が発生すると、次の2回目と  
かい め けん り はっせい かくりつ ばい こうかくりつ  
3回目の権利が発生するまで確率が10倍アップ（高確率  
じょうたい  
状態）します。

こうかくりつじょうたい いろ あか  
高確率状態になると3つのデジタルの色が「赤」から  
みどり  
「緑」になります。



## しょうじょう ちゅうい 使用上のご注意

- 使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

### 【おことわり】

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございますが、恐れ入りますが弊社までご連絡ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。



必殺



コレクション2

販売元

**サン電子株式会社**

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL. (0587) 53-2192

© 1995 FUJI

© 1995 SUNSOFT

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

**スーパーファミコン**® は任天堂の商標です。